LA JETÉE

Une adaptation rôlistique et millevalienne du photo-roman de Chris Marker pour une partie tout en instants suspendus. Bienvenue dans le vertige logique sans mouvement.

Le jeu : Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

Joué le 05/06/2017 sur google hangout

Personnages : L'homme qui crie, le gardien, la mouche-colibri, Cendra, la femme à la fleur

Partie enregistrée sur ma chaîne youtube
https://www.youtube.com/watch?v=4VaeFuESkcw&index=4&list=PL_Gf_eliz025TJIrdhdiEGrdikgKPHrwc&t=0s

Le théâtre :
Ceci est une adaptation du film de Chris Marker, La Jetée : https://vimeo.com/189997751
Ce court-métrage, classique du cinéma de SF, dont L'Armée des 12 Singes est un remake, a pour particularité d'être une succession d'images fixes sur lesquelles vient se poser la voix off du personnage principal.
Notre défi était de reprendre le contexte du film (depuis un futur post-apocalyptique, des savants fous envoient des prisonniers dans le présent pour empêcher l'apocalypse) et son originalité formelle : en l’occurrence nous n'allons jouer que des instants suspendus. Aucun mouvement, aucun son, mais nous avons possibilité d'enchaîner des instantanés rapprochés dans le temps, et les dialogues et les conflits par télépathie nous restent autorisés comme dans une partie d'Inflorenza classique.
J'ai un tout petit peu précisé la temporalité dans ce compte-rendu, mais en jeu on ne la précisait pas du tout. Les instantanés n'étaient pas forcément narrés dans l'ordre chronologique, même ceux sis au sein d'une même époque.

L'histoire :

Ceci est l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance.

Le futur.
Un souffle qui n'arrête jamais d'expirer.
Des cellules où les prisonniers dorment, figés dans leur souffle. Ils ne veulent pas être emmenés par les autres, un homme qui crie attaché au mur, les gens observent son cri depuis leurs couchettes.
L'homme qui crie a peur d'être emmené par les autres, tout le monde est emmené par les autres.
Certains ne reviennent plus, d'autres au contraire reviennent tous les jours, chaque fois plus éreintés.

Le présent.
Le Jardin des Plantes. Les fleurs et les arbres sont étiquetés mais le gardien les connaît par cœur, il reconnaît les fragrances mais ce qui le frappe c'est leur puissance, leur intensité alors qu'il n'en avait plus que de frêles souvenirs. Cela lui rappelle aussi des odeurs de terre. Un jardinier tient une fleur pourrie, le gardien doit aider l'homme qui crie à aider le jardinier à replanter les plantes pourries, mais pour l'instant il ne fait rien, il est juste fasciné par la beauté de ce monde.

Le futur.

Une cellule verticale surmontée par une grille d'où l'on voit les nuages. Une personne se fait planter une seringue dans l'œil par un savant en blouse blanche qui porte des oculaires bizarres. Dans cette seringue, une mouche-colibri, ses ailes battent si vite qu'elles battent encore hors du temps, dans l'interstice d'instantané entre chaque seconde. La mouche veut aller dans l'œil, elle connaît les tréfonds du temps et veut les faire découvrir au prisonnier.

Le présent.
Le Musée d'Histoire Naturelle. Un squelette de baleine, des singes et des fauves empaillés, des insectes punaisés. Cendra, une femme vêtue d'une robe contemporaine, fixe la vitrine avec tous les oiseaux empaillés. Dans ce temps suspendu, on dirait qu'ils vont s'envoler. Elle tient la main du gardien, sa main est moite. Le gardien sait que ses cheveux bouclés sont en réalité une perruque. Cendra est anxieuse. L'œil du colibri empaillé est beau et monstrueux.

Le futur.
Dans les cellules, on ramène une femme recroquevillée, on la traîne. Elle a caché une fleur. Elle veut s'échapper auprès de l'homme qui crie.
L'odeur de pisse de rat, l'humidité invivable, et depuis les ventilos le son des insectes-colibri, un vrombissement hors du temps.

L'homme qui crie crie un mot par année. Il a traversé le temps, il est observé, écouté, torturé, utilisé.

Le gardien est en cellule, enlevé à Cendra, ligoté, torturé. Devant lui, une femme-savant tient une seringue près de son œil (l'a-t-elle planté, va-t-elle le faire ? pour qui, pourquoi ?). Son crâne est chauve, elle porte des oculaires noires. Le gardien a caché une pétale dans sa bouche pour la recracher.

Le présent.
Cendra est face à une personne en combinaison blanche intégrale qui lui donne un air d'insecte. Il y a une vibration dans l'air, le gong de la sonnerie d'alarme. La personne en combinaison s'approche. Elle s'effondre. Une mouche-colibri entre dans l'œil de Cendra

Une grande piscine olympique, désertée. Des branches crèvent la verrière (ont-elles poussé en une seconde ou en cinquante ans ?). Un plongeoir haut perché. Cendra chute dans la piscine avec une autre personne. Un enfant assiste à la scène, visiblement bouleversé. Malgré toutes les forces télépathiques qui s'y opposent, Cendra a glissé une fleur dans la chemise de la personne avant qu'ils ne heurtent la surface de l'eau. Cette fleur va provoquer l'apocalypse dans le monde où elle va arriver. Ici, ce n'est qu'une simple preuve, là-bas, c'est une anomalie qui va déséquilibrer tout l'écosystème. Cendra comprend que cette contamination va se répandre dans toutes les époques. Elle regrette terriblement son geste (bien qu'on ne saura pas quelles étaient ses intentions) mais il est trop tard.

Le Jardin des plantes. Une femme vole une fleur. Elle est repérée par le gardien, transi d'amour pour elle. Elle voit son sosie dans une serre. Même robe, même chevelure, même visage.

Le futur.
Cendra est ligotée. En face d'elle, une femme savante au crâne rasé et aux oculaires noirs (qui lui donnent une tête d'insecte) approche une seringue de son œil. L'oblige-t-elle à devenir un agent temporel, va-t-elle l'envoyer dans une reconstitution ? Cendra pense la berner car l'amour est plus fort que la science.

L'homme qui crie est condamné, bloqué dans le temps, condamné à être un verrou temporel.

Cendra lui parle dans sa tête, elle lui dit de ne pas faire confiance au gardien, il fait confiance à cendra sauf en ce qui concerne les colibris : le gardien sait ce qu'il faut faire rapport aux colibris. Dans un jeu de lumière on dirait que le gardien et l'homme qui crie ont le même visage.

Le présent.
Au Jardin des plantes, le gardien rencontre la femme à la fleur. Surprise, effarée, elle lâche un bouquet.

Au Musée d'Histoire Naturelle, Cendra est devant la vitrine des colibris. La personne en combinaison a enlevé sa cagoule. Elle a le crâne rasé, et un orbite béant d'où surgit une mouche. C'est la savante et en même temps c'est Cendra à une autre époque. Dans la vitre, on voit le reflet de la femme à la fleur.

Un essaim de mouches colibris vrombit dans le musée. Les insectes constatent leur échec.

Le musée est vide. La savante à la combinaison est remplie de mouche. Elle casse la vitrine.

Elle cloue les ailes de la mouche-colibri.

dans un silence total

dans le Jardin des Plantes un bébé qui crie à travers tous les instantanés du monde.

Feuilles de personnage :

Cendra
+ Je veux savoir ce qui est le plus dangereux : les animaux, cet homme ou la vérité.
+ Dans l'œil de ce colibri, je vois autant de beauté que de monstruosité.
+ La fleur a changé de main mais les conséquences sont hors de contrôle, dans toutes les époques.
+ (barré) Malgré tous les échecs, j'arriverai à les berner.

La femme à la fleur :
- Je veux m'échapper aux côtés de l'homme qui crie
- Les jardins m'ont détruite
- Le Gardien me voit tout le temps
- Le colibri mange mon orbite

Commentaires :

Durée :
20 mn auparavant dans la journée (tout le monde a revisionné le film de son côté) + 1/4h briefing + 1h50 de jeu + 1/2 h debriefing

Profil de l'équipe :
Expérimentée sur Inflorenza et sur le vertige logique.

Défis :
Ne jouer que des instants suspendus + insérer des dialogues et des conflits télépathiques + jouer du vertige logique et des voyages dans le temps.

Mise en jeu :
On a joué en Carte Rouge (donc sans MJ).

Retour personnel :
La fiction est certainement intéressante, j'ai personnellement adoré tout ce qui a été dit durant la séance, mais en debriefing j'ai eu droit à des remontrances sur le fait que j'ai monopolisé la parole (et en effet, en réécoutant l'enregistrement, j'ai le sentiment de parler 50% du temps), de trop expliquer et en même temps de trop brouiller les pistes. Il est vrai que j'ai eu une tendance à mettre mon grain de sel sur toutes les scènes, et à émettre des spéculations en chaîne. La séance a été un grand moment de vertige logique, mais on était loin de l'Everest qu'on voulait franchir, et ce fut sans doute dû à mon manque d'écoute et de retrait. Je pense en fait que le concept, et le revisionnage du film en préparation, avait littéralement mis mon cerveau en ébullition, et j'ai eu le tort de vouloir tout mettre en cohérence, tout expliquer, tout commenter, et j'en demande pardon au reste de l'équipe.

J'avais envie de spéculer sur l'intériorité de mon personnage, de scénariser les différents complots et symboliques à l'œuvre, et d'analyser en même temps. Personnage, auteur et critique à la fois. Bref, j'ai trop pesé sur cette partie pour qu'elle prenne son envol. Elle était très bien mais elle aurait sans doute été fantastique sans moi.
Et c'est très bien ainsi.

A votre tour, et sans moi, tentez l'expérience de la Jetée. Brisez les dernières frontières du jeu de rôle qui nous résistent encore.